



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATEMATIKA PADA MATERI JARING-JARING KUBUS DAN BALOK  
MENGUNAKAN MODEL *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION*  
(RME) BERBANTU ALAT PERAGA *PUZJAKUBA***

Oleh

**RIRIN LISTIYANI**

**NIM 201333258**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2018**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATEMATIKA PADA MATERI JARING-JARING KUBUS DAN BALOK  
MENGUNAKAN MODEL *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION*  
(RME) BERBANTU ALAT PERAGA *PUZJAKUBA*  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA SISWA KELAS IV SD 2  
KARANGBENER)**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
RIRIN LISTIYANI  
NIM 201333258**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2018**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Tak ada rahasia untuk menggapai sukses. Sukses itu dapat terjadi karena persiapan, kerja keras dan mau belajar dari kegagalan”*

(General Collin Power)

### PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua, Bapak Suwadi dan Ibu Siti Kustini yang selalu memberi doa, dukungan, motivasi dan semangat kepada saya.
2. Dosen pembimbing, Bapak Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd dan Ibu Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd yang telah mendidik, mengarahkan dan membimbing dengan penuh kesabaran
3. Kakak kandung saya yang sangat saya sayangi dan cintai Eko Purnomo beserta kakak ipar saya Erda Yuliana yang selalu memberikan doa dan dukungan.
4. Tunangan saya Achmad Gilang Fahrudhin yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Sahabat saya yang tidak akan pernah terlupakan Sri Rahayu, Nova Kurniawati dan Ali Maskur yang selalu menemani dan memberikan semangat.
6. Teman-teman kelas F serta teman-teman PGSD angkatan 2013.
7. Seluruh guru dan karyawan SD 4 Terban yang telah memberikan bantuan waktu dan kesempatan kepada saya untuk melakukan observasi dan penelitian.
8. Almamater Universitas Muria Kudus.

### LEMBAR PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok Menggunakan Model *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantu Alat Peraga Puzjakuba Pada Siswa Kelas IV SD 2 Karangbener” oleh Ririn Listiyani (NIM 201333258) ini telah diperiksa dan disetujui dosen pembimbing untuk diuji.

Kudus, 09 Januari 2018

Pembimbing I



Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0718058501

Pembimbing II



Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0628048601

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0631108401



### HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi oleh Ririn Listiyani (NIM. 201333258) ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Februari 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, Februari 2018

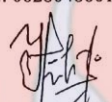
Dewan Penguji

  
Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0718058501

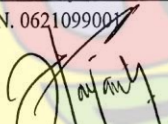
(Ketua)

  
Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0628048601

(Sekretaris)

  
Himmatul Ulya, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0621099001

(Anggota)

  
Jayanti Putri P, S.Rd, M.Rd  
NIDN. 0611059001

(Anggota)

Mengetahui,

Dekan FKIP UMK



  
Dr. Slamet Utomo, M.Pd  
NIDN. 0019126201

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika pada Materi jaring-jaring Kubus dan Balok Menggunakan Model *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantu Alat Peraga *Puzjakuba* Pada Siswa Kelas IV SD 2 Karangbener”.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Suparno, SH. M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK hingga sekesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui pengesahan skripsi.
3. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd Dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, pengarahan, saran dan kemudahan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

6. Eny Sri Kuswati, S.Pd Kepala Sekolah SD 2 Karangbener yang telah memberikan izin untuk melaksanakan observasi dan penelitian di SD 2 Karangbener.
7. Sumiyatun, S.Pd. SD Guru Kelas IV yang telah membantu dan memberikan informasi dalam menyusun skripsi.
8. Siswa kelas IV SD 2 Karangbener yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran dengan baik.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini. Peneliti mendoakan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini mendapat berkat dan karunia yang lebih berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Kudus, September 2017

Peneliti

**Ririn Listiyani**  
**NIM. 201333258**



## Abstract

**Listiyani, Ririn. 2017.** The improving creative think skill of mathematic cube nets and beams using *Model Realistic Mathematic Education (RME)* helped *Puzjakuba media* to the fourth grade students of SD 2 Karangbener. *Final Project*, Primary Teacher Education Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisor (1) Henry Suryo Bintoro, S.Pd. M.Pd (2) Eka Zuliana, S.Pd. M.Pd.

**Key words:** *Realistic Mathematic Education*, *Puzjakuba media*, Creative Think skill, Cube Nets and Beams.

The aims of this research are to improve students' creative think skill, the teachers' skill in controlling the learning and teaching and learning process in subject of cube nets and beams and balok help *Puzjakuba media* to the fourth grade students of SD 2 Karangbener.

Application of learning model *Realistic Mathematic Education* is a learning which the students are attracted directly to the real daily activities that students done. The steps of learning model of *Realistic Mathematic Education*, is using contextual case, model application, using of the students' contribution, the interactive and intertwining. The students' creative think skill is the skill to create idea or new think as a alternative solution in subject cube nets and beams use *Puzjakuba media*. Action hypothesis is improving the students' creative think skill, improving the teachers skill in calculating the learning, and improving the students study activities help by *Puzjkauba media*.

This research is arranged using classroom action research in two cycles. The subject of this research is the fourth grade students of SD 2 Karangbener, with the total 17 students. The technique of collecting the data are using observation, interview, test and documentation. The instruments of this research are observation sheet, guidance of interview, test questions and documentation. The data analysis using analysis data quantitave and qualitative. This research will be said working, if the students' creative think skill can reach minimum percentage 70% with good criteria, the teachers skill in controlling the learning will be said working, if it can reach minimum percentage 75% with good criteria anf the students activities in the classroom will be said working, if can reach minimum percentage 75% with good criteria.

The objectives of this research are the students creative think skill in cycle 1 (71% or good), cycle II (80% or very good). While, the teachers, skill in controlling the learning cycle I (82% or very good), and cycle II (90% or very good). The students study activities in classroom cycle I (72% or good) and cycle II (85% or very good).

The conclusion of this research shows that the use of *Realistic Mathematic Education* model with the help of *Puzjakuba* props on the cube and block material can improve students' creative thinking ability, improve the teachers' skills in managing the learning and increase the students' learning activity in the fourth grade students of SD 2 Karangbener. Suggestion given that by using model

*Realistic Mathematic Education* assisted props *Puzjakuba*, students become more active when learning progress and expected to curiosity of student become more increase because not only imagine to find pattern of cube nets and beams. Teachers need a model of learning along with teaching aids to support teaching and learning activities in the classroom to improve student creativity in determining the pattern of cube and beam nets. Schools should provide opportunities for teachers to be active in training or socialization that can add knowledge and insight, as well as evaluation tools to improve skills and creative thinking skills, one of which uses the *Realistic Mathematic Education* model with the help of *Puzjakuba* props. Researchers then need to do the maxima preparation so that in conducting the research can take place smoothly, diharapkan researchers can further develop the model of *Realistic Mathematic Education* assisted *Puzjakuba* props to improve students' creative thinking ability and by using the model and the props can be more optimal guiding students in the process learning, where when there are passive students become more active in a way penelii must always give motivation for students eager to actively ask and answer in learning.



## ABSTRAK

**Listiyani, Ririn. 2017.** *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok Menggunakan Model Realistic Mathematic Education (RME) Berbantu Alat Peraga Puzjakuba Pada Siswa Kelas IV SD 2 Karangbener.* Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Henry Suryo Bintoro, S.Pd. M.Pd (2) Eka Zuliana, S.Pd. M.Pd.

**Kata Kunci:** *Realistic Mathematic Education*, Alat Peraga Puzjakuba, Kemampuan Berpikir Kreatif, Jaring-jaring Kubus dan Balok

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas belajar siswa pada materi jaring-jaring kubus dan balok berbantu alat peraga *Puzjakuba* pada siswa kelas IV SD 2 Karangbener.

Penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* yakni suatu pembelajaran dimana siswa diajak mengaitkan langsung pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang dialami siswa. Langkah model pembelajaran *Realistic Mathematic Education*, yaitu: penggunaan masalah kontekstual, penggunaan model, penggunaan kontribusi siswa, interaktivitas dan intertwining. Kemampuan berpikir kreatif siswa adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan atau menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif dalam materi jaring-jaring kubus dan balok menggunakan alat peraga *Puzjakuba*. Hipotesis tindakan yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa berbantu alat peraga *Puzjkauba*.

Penelitian ini dirancang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus. Subyek penelitian siswa kelas IV SD 2 Karangbener berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, soal tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai persentase minimal 70% dengan kriteria baik, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan berhasil telah mencapai persentase minimal 75% dengan kriteria baik dan aktivitas belajar siswa di kelas dikatakan berhasil telah mencapai persentase minimal 75% dengan kriteria baik .

Hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa siklus I (71%/ baik), siklus II (80%/ sangat baik). Sedangkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran siklus I (82%/ sangat baik), dan siklus II (90%/ sangat baik). Aktivitas belajar siswa di kelas siklus I (72%/ baik) dan siklus II (85%/ sangat baik).

Simpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Realistic Mathematic Education* berbantu alat peraga *Puzjakuba* pada materi jaring-jaring kubus dan balok dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siswa kelas IV SD 2 Karangbener. Saran yang diberikan yakni dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* berbantu alat peraga *Puzjkauba*, siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung dan diharapkan agar rasa ingin tahu siswa menjadi lebih meningkat karena tidak hanya membayangkan untuk mencari pola jaring-jaring kubus dan balok. Guru perlu adanya model pembelajaran beserta alat peraga untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam menentukan pola jaring-jaring kubus dan balok. Sekolah harus memberikan kesempatan kepada guru untuk aktif mengikuti pelatihan atau sosialisasi yang dapat bisa menambah pengetahuan dan wawasan, serta sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif yang salah satunya menggunakan model *Realistic Mathematic Education* berbantu alat peraga *Puzjkuba*. Peneliti selanjutnya perlu melakukan persiapan yang maksima agar dalam melakukan penelitian bisa berlangsung dengan lancar, diharpak peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model *Realistic Mathematic Education* berbantu alat peraga *Puzjakuba* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dengan menggunakan model beserta alat peraga tersebut dapat lebih optimal membimbing siswa dalam proses pembelajaran, dimana ketika ada siswa yang pasif menjadi lebih aktif dengan cara penelii harus selalu memberi motivasi agar siswa bersemangat untuk aktif bertanya maupun menjawab dalam pembelajaran.



## DAFTAR ISI

Daftar Isi	
<b>HALAMAN SAMPUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LOGO</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Masalah	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.4.2.1 Bagi Siswa	9
1.4.2.2 Bagi Guru	9
1.4.2.3 Bagi Sekolah	9
1.4.2.4 Bagi Peneliti	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	9
1.6 Defiisi Operasional	10
1.6.1 Berpikir Kreatif	10
1.6.2 Model <i>Realistic Mathematic Education</i>	10
1.6.3 Jaring-jaring Kubus dan Balok	11
1.6.4 Alat Peraga Puzjakuba (Puzzle Jaring-jaring Kubus dan Balok)	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika	12
2.1.2 Pengertian Berpikir Kreatif	12
2.1.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	13
2.2 Hakekat Matematika	14
2.2.1 Pengertian Matematika	14
2.3 Materi Pembelajaran Jaring-jaring Kubus dan Balok	15
2.3.1 Pengertian Bangun Ruang	15



2.3.2 Pengertian Jaring-jaring Bangun Ruang.....	15
2.3.3 Pengertian Bangun Kubus .....	16
2.3.4 Jaring-jaring Kubus.....	17
2.3.5 Pengertian Bangun Balok .....	19
2.3.6 Jaring-jaring Balok.....	19
2.4 Keterampilan Mengajar Guru .....	20
2.4.1 Pengertian Keterampilan Guru.....	20
2.4.2 Jenis-jenis Keterampilan Guru .....	21
2.5 Aktivitas Belajar Siswa.....	22
2.6 Model <i>Realistic Mathematic Education</i> .....	23
2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	23
2.6.2 Pengertian <i>Realistic Mathematic Education</i> .....	24
2.6.3 Langkah-langkah Model <i>Realistic Mathematic Education</i> .....	25
2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Realistic Mathematic Education</i> .....	29
2.7 Alat Peraga Puzjakuba (Puzzle jaring-jaring Kubus dan Balok).....	31
2.7.1 Pengertian Alat Peraga.....	31
2.7.2 Fungsi Alat Peraga.....	32
2.7.3 Pengertian Alat Peraga Puzjakuba (Puzzle Jaring-jaring Kubus dan Balok).....	33
2.8 Penelitian yang Relevan.....	35
2.9 Kerangka Berpikir.....	37
2.10 Hipotesis Tindakan.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	41
3.1.1 Setting Penelitian.....	41
3.1.2 Lokasi Penelitian.....	41
3.1.3 Waktu Penelitian.....	41
3.1.4 Karakteristik Subjek Penelitian.....	41
3.2 Variabel Penelitian .....	42
3.2.1 Variabel Bebas.....	42
3.2.2 Variabel Terikat.....	42
3.3 Rancangan Penelitian.....	43
3.4 Prosedur Penelitian.....	45
3.4.1 Pra Siklus.....	45
3.4.2 Siklus I.....	45
3.4.3 Siklus II.....	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.5.1 Observasi.....	60
3.5.2 Wawancara.....	61
3.5.3 Tes.....	62
3.5.4 Dokumentasi.....	64
3.6 Instrumen Penelitian.....	64
3.6.1 Lembar Observasi.....	64

3.6.2 Pedoman Wawancara.....	65
3.6.3 Tes Berpikir kreatif Matematika Siswa.....	67
3.7 Validasi Instrumen Penelitian.....	67
3.7.1 Uji Validitas.....	67
3.8 Analisis Data.....	70
3.8.1 Data Kuantitatif.....	70
3.8.1.1 Menghitung Hasil Tes Uraian.....	70
3.8.1.2 Menghitung Rata-rata Nilai.....	70
3.8.1.3 Menghitung Ketuntasan Belajar Klasikal.....	71
3.8.2 Data Kualitatif.....	72
3.8.2.1 Data Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	72
3.8.2.2 Data Lembar Keterampilan Guru.....	73
3.8.2.3 data Lembar Aktivitas Belajar Siswa.....	74
3.9 Indikator Keberhasilan.....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>76</b>
4.1 Deskripsi Penelitian.....	76
4.2 Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas.....	78
4.2.1 Siklus I.....	80
4.2.1.1 Perencanaan.....	80
4.2.1.2 Pelaksanaan.....	83
4.2.1.2.1 Pertemuan I.....	83
4.2.1.2.2 Pertemuan II.....	92
4.2.1.3 Observasi.....	100
4.2.1.3.1 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir kreatif.....	101
4.2.1.3.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	105
4.2.1.3.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	110
4.2.1.4 Refleksi.....	114
4.2.2 Siklus II.....	119
4.2.2.1 Perencanaan.....	120
4.2.2.2 Pelaksanaan.....	120
4.2.2.2.1 Pertemuan I.....	122
4.2.2.2.2 Pertemuan II.....	128
4.2.2.3 Observasi.....	135
4.2.2.3.1 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif.....	136
4.2.2.3.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	141
4.2.2.3.3 Hasil Aktivitas Belajar Siswa.....	145
4.2.2.4 Refleksi.....	148
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>151</b>
5.1 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	151
5.2 Keterampilan Mengajar Guru.....	156
5.3 Aktivitas Belajar Siswa.....	163

<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>170</b>
6.1 Simpulan	170
6.2 Saran	171
6.2.1 Bagi Siswa	171
6.2.2 Bagi Guru	171
6.2.3 Bagi Sekolah	172
6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	173
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>175</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	<b>179</b>



## DAFTAR TABEL

### Tabel

Tabel 2.1 Fase-fase Model <i>Realistic Mathematic Education</i> .....	26
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal di SD 2 Karangbener .....	71
Tabel 3.2 Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal .....	72
Tabel 3.3 Kriteria Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif .....	73
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru .....	73
Tabel 3.5 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa .....	74
Tabel 3.6 Tabel Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa .....	74
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa .....	74
Tabel 4.1 Kegiatan Pra Siklus .....	76
Tabel 4.2 Daftar Nilai Pra Siklus Siswa SD 2 Karangbener .....	78
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas .....	79
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I .....	104
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	109
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	113
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Indikator Kemampuan Berpikir Siswa Siklus II .....	138
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....	139
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus I-II .....	144
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I-II .....	147

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

Gambar 2.1 Bangun Ruang Kubus .....	16
Gambar 2.2 Jaring-jaring Kubus Pola 1-4-1 .....	18
Gambar 2.3 Jaring-jaring Kubus Pola 2-3-1 .....	18
Gambar 2.4 Jaring-jaring Kubus Pola 2-2-2 .....	18
Gambar 2.5 Jaring-jaring Kubus Pola 3-3 .....	18
Gambar 2.6 Bangun Ruang Balok .....	19
Gambar 2.7 Pola Jaring-jaring Balok .....	20
Gambar 2.8 Alat Peraga Puzjakuba .....	34
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	44
Gambar 4.1 Dokumentasi guru menyampaikan masalah kontekstual .....	85
Gambar 4.2 Dokumentasi guru menggunakan gambar yang di tempel di kotak Puzjakuba .....	87
Gambar 4.3 Dokumentasi kontribusi siswa .....	89
Gambar 4.4 Dokumentasi interaksi siswa dengan kelompok .....	90
Gambar 4.5 Dokumentasi keaktifan siswa ketika diberikan pertanyaan .....	91
Gambar 4.6 Dokumentasi aktivitas siswa di kelas .....	94
Gambar 4.7 Dokumentasi penggunaan model untuk menemukan jaring-jaring kubus .....	95
Gambar 4.8 Dokumentasi kontribusi siswa menggunakan alat peraga .....	97
Gambar 4.9 Dokumentasi interaksi siswa ketika mengerjakan LKS .....	98
Gambar 4.10 Dokumentasi keaktifan siswa .....	99
Gambar 4.11 Diagram Hasil Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I .....	124
Gambar 4.12 Diagram Hasil Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	125
Gambar 4.13 Dokumentasi guru menyampaikan masalah kontekstual .....	126
Gambar 4.14 Dokumentasi penggunaan model diawali guru memberikan intruksi kepada siswa .....	127
Gambar 4.15 Dokumentasi kontribusi siswa ketika menjawab pertanyaan .....	128
Gambar 4.16 Dokumentasi interaksi siswa dengan kelompoknya .....	130
Gambar 4.17 Dokumentasi keaktifan siswa ketika mengaitkan pembelajaran .....	131
Gambar 4.18 Dokumentasi guru sedang menyampaikan maslah kontekstual .....	132
Gambar 4.19 Dokumentasi penggunaan model menemukan jaring-jaring balok .....	133
Gambar 4.20 Dokumentasi kontribusi siswa mengidentifikasi pola jaring-jaring .....	134
Gambar 4.21 Dokumentasi interaksi siswa dengan siswa .....	135
Gambar 4.22 Dokumentasi guru bertanya kepada siswa .....	135
Gambar 4.23 Diagram Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II .....	139
Gambar 4.24 Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....	140
Gambar 4.24 Diagram Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II .....	145
Gambar 4.25 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	148



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	176
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 2 Karangbener Tahun Pelajaran 2016/2017 .....	180
Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok Belajar Siswa .....	181
Lampiran 4 Kisi-kisi Soal Pra Siklus .....	182
Lampiran 5 Soal Pra Siklus .....	184
Lampiran 6 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Pra Siklus .....	186
Lampiran 7 Daftar Nilai Siswa Pra Siklus Kemampuan Berpikir Kreatif .....	189
Lampiran 8 Hasil Wawancara dengan Guru .....	190
Lampiran 9 Hasil Wawancara dengan Siswa .....	193
Lampiran 10 Hasil Validasi Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Dosen .....	197
Lampiran 11 Hasil Validasi Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Guru Kelas .....	200
Lampiran 12 Hasil Validasi Evaluasi Siklus I untuk Dosen .....	203
Lampiran 13 Hasil Validasi Evaluasi Siklus I untuk Guru Kelas .....	207
Lampiran 14 Materi Ajar Siklus I Pertemuan I .....	211
Lampiran 15 Materi Ajar Siklus I Pertemuan II .....	213
Lampiran 16 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I .....	215
Lampiran 17 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II .....	218
Lampiran 18 RPP Siklus I Pertemuan I .....	222
Lampiran 19 RPP Siklus I Pertemuan II .....	226
Lampiran 20 LKS Siklus I Pertemuan I .....	231
Lampiran 21 LKS Siklus I Pertemuan II .....	234
Lampiran 22 Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan I .....	238
Lampiran 23 Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan II .....	239
Lampiran 24 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	241
Lampiran 25 Soal Evaluasi Akhir Siklus I .....	243
Lampiran 26 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I .....	248
Lampiran 27 Hasil Evaluasi Tertinggi Siswa Siklus I .....	253
Lampiran 28 Hasil Evaluasi Terendah Siswa Siklus I .....	258
Lampiran 29 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I Pertemuan I .....	263
Lampiran 30 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I Pertemuan II .....	265
Lampiran 31 Pedoman Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif .....	267
Lampiran 32 Lembar Hasil Penilaian Evaluasi Siswa Siklus I .....	271
Lampiran 33 Rata-rata Hasil Berpikir Kreatif Siswa Siklus I .....	272
Lampiran 34 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I .....	273
Lampiran 35 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I .....	277
Lampiran 36 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II .....	286
Lampiran 37 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II .....	290
Lampiran 38 Keterangan Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	299
Lampiran 39 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I .....	300

Lampiran 40 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	303
Lampiran 41 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	310
Lampiran 42 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	313
Lampiran 43 Materi Ajar Siklus II Pertemuan I.....	320
Lampiran 44 Materi Ajar Siklus II Pertemuan I.....	322
Lampiran 45 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	323
Lampiran 46 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	326
Lampiran 47 RPP Siklus II Pertemuan I.....	331
Lampiran 48 RPP Siklus II Pertemuan II.....	335
Lampiran 49 LKS Siklus II Pertemuan I.....	340
Lampiran 50 LKS Siklus II Pertemuan II.....	343
Lampiran 51 Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan I.....	346
Lampiran 52 Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan II.....	347
Lampiran 53 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Akhir Siklus II.....	348
Lampiran 54 Soal Evaluasi Akhir Siklus II.....	350
Lampiran 55 Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Akhir Siklus II.....	355
Lampiran 56 Hasil Evaluasi Tertinggi Siswa Siklus II.....	360
Lampiran 57 Hasil Evaluasi Terendah Siswa Siklus II.....	364
Lampiran 58 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II Pertemuan I.....	
Lampiran 59 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II Pertemuan II.....	370
Lampiran 60 Pedoman Penilaian Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif.....	372
Lampiran 61 Lembar Hasil Penilaian Evaluasi Siswa Siklus II.....	377
Lampiran 62 Rata-rata Hasil Berpikir Kreatif Siswa Siklus II.....	378
Lampiran 63 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	379
Lampiran 64 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	384
Lampiran 65 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	392
Lampiran 66 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	396
Lampiran 67 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	405
Lampiran 68 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	408
Lampiran 69 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	415
Lampiran 70 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	418
Lampiran 71 Hasil Wawancara Guru Setelah Penelitian.....	425
Lampiran 72 Hasil Wawancara Siswa Setelah Penelitian.....	427
Lampiran 73 Surat Keputusan.....	431
Lampiran 74 Surat Penelitian.....	432
Lampiran 75 Surat Penelitian Dari SD.....	433
Lampiran 76 Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	434
Lampiran 77 Lembar Persetujuan Bimbingan.....	435
Lampiran 78 Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	436
Lampiran 79 Kartu Dosbing I.....	437
Lampiran 80 Kartu Dosbing II.....	439
Lampiran 81 Daftar Riwayat Hidup.....	442